

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *E-learning*. *E-learning* atau *electronic learning* merupakan konsep belajar mengajar berbasis IT (*Information and Technology*). Saat ini konsep *E-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat, terbukti dengan maraknya implementasi *E-Learning* dilembaga pendidikan yang mengimplementasikan metode pembelajaran internet. Selain itu, sistem pembelajaran *E-Learning* dapat menghemat biaya penyelenggaraan pendidikan karena berbasis non kertas (*paperless*). *E-Learning* sangat *efektif* dan *fleksibel* karena pengguna dapat mengakses di mana saja, kapan saja, dan menghemat waktu.

SMK Institut Indonesia Kutoarjo atau biasa disingkat dengan SMK I.I berada dibawah Yayasan Institut Indonesia 48 yang berpusat di Yogyakarta. SMK Institut Indonesia Kutoarjo berdiri sejak tahun 1971 yang beralamat di jalan Tentara Pelajar 15A, Katerban, Kutoarjo, Purworejo, Jawa Tengah. Proses pembelajaran yang digunakan di SMK I.I masih menggunakan metode konvensional, dimana metode tersebut masih menggunakan pembelajaran secara tatap muka antara siswa dengan guru.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka peneliti akan membangun dan membuat sistem *E-learning* di SMK Institut Indonesia Kutoarjo berbasis web. Aplikasi *E-Learning* ini mencakup beberapa fitur yang menjadi standar dalam

proses belajar mengajar seperti distribusi materi pelajaran dengan format file maupun video, pemberian tugas dan ujian yang dikelola oleh guru kepada siswa pada waktu yang *fleksibel* dan siswa dapat bertanya dikolom komentar materi video.

Melalui aplikasi *E-Learning*, seluruh siswa akan mendapatkan wawasan dan ilmu pengetahuan tidak hanya dengan mengikuti proses belajar secara tatap muka di sekolah, tetapi siswa dapat mengakses materi, tugas dan ujian melalui *E-Learning* tersebut baik di rumah maupun dari tempat-tempat penyedia layanan internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi *E-Learning* SMK Institut Indonesia Kutoarjo sebagai media pembelajaran *online*?

1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi yang akan dibuat membahas beberapa batasan permasalahan untuk menghindari ketidak jelasan dalam pembahasan. Beberapa hal yang dapat menjadi batasan adalah sebagai berikut:

1. Materi yang diupload oleh guru sesuai kelas, jurusan dan mata pelajaran.
2. Materi *file* dapat diakses oleh seluruh siswa sesuai kelas, jurusan dan mata pelajaran.
3. Materi video dapat diakses oleh seluruh siswa sesuai kelas, jurusan dan mata pelajaran.

4. Guru memberikan tugas kepada siswa sesuai kelas, jurusan dan mata pelajaran. Sistem penilaian, siswa yang sudah mengumpulkan tugas akan diberikan nilai tugas secara manual oleh guru.
5. Guru membuat jadwal ujian berdasarkan kelas, jurusan, mata pelajaran dan durasi pengerjaan ujian, kemudian ujian yang diberikan kepada siswa berjenis pilihan ganda, penilain akan diproses melalui sistem.
6. Kepala Sekolah mendapatkan laporan berupa laporan daftar guru, siswa, jurusan, kelas dan nilai ujian yang dapat di *print* sesuai kelas dan jurusan.
7. Siswa mendapatkan laporan nilai tugas dan nilai ujian.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem *E-Learning* pada SMK Institut Indonesia Kutoarjo sebagai media pembelajaran secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai membangun aplikasi *E-Learning* berbasis web untuk kinerja guru dalam proses belajar mengajar dan mendapatkan hasil yang lebih optimal. Memudahkan siswa untuk mendapatkan Informasi materi, tugas, nilai dan ujian yang dibuat oleh guru.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi:

1.6.1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

1.6.2. BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori berkenaan dengan pembuatan aplikasi. Tinjauan pustaka berisi beberapa pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah penelitian dan menyusun pembahasan pada bab selanjutnya. Sedangkan dasar teori berisi teori singkat mengenai Aplikasi, *E-Learning*, *PHP*, *Bootstrap v4.0* dan *MYSQL*.

1.6.3. BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini menyajikan metode dan analisis sistem berupa kebutuhan masukan, proses, keluaran, serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang menunjang dalam pembuatan aplikasi. Pada perancangan sistem berisi diagram-diagram yang menggambarkan proses berjalannya aplikasi dari sisi *user* dan sistem.

1.6.4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab 4 membahas proses dari pembuatan aplikasi dan uji coba aplikasi. Inti program yang sesuai dengan rancangan akan diuraikan secara singkat berdasarkan komponen pemrograman yang digunakan. Pada pembahasan berisi penjelasan tentang hasil pengujian.

1.6.5. BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat. Kesimpulan memaparkan ulasan singkat yang mencakup isi penelitian, masalah, tujuan, serta kelemahan dan keunggulan aplikasi yang telah dibuat. Sedangkan saran berisi gagasan yang diharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.